

ISSN 2355-3766

Jurnal PENA  
Volume 5|Nomor 1|845

## Jurnal Penelitian dan Penalaran

Submitted: Desember 2017, Accepted: Januari 2018, Publisher: Februari 2018

### MC-PS (MATH CARD PECAHAN SENILAI) BERBASIS KEARIFAN LOKAL SIRI' NA PACCE PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KONSEP PECAHAN SENILAI PADA SISWA KELAS VII SMP

**Ashar Hidayah**

*SMP Kemala Bayangkari Makassar*

Ashar030886@gmail.com

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal *Siri'Na Pacce* dalam pembelajaran matematika konsep pecahan senilai dengan penerapan Domika pada siswa kelas VII SMP. "MC-PS (*Math Card Pecahan Senilai*) Berbasis Kearifan Lokal *Siri'Na Pacce* adalah alat peraga pecahan senilai digunakan melalui sebuah permainan kartu pecahan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII F SMP Kemala Bhayangkari Makassar yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah teknik observasi dan tes tertulis. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil yang diperoleh dari penerapan MC-PS (*Math Card Pecahan Senilai*) Berbasis Kearifan Lokal *Siri'Na Pacce* yaitu dapat meningkatkan sikap antusias siswa dalam belajar, sikap partisipasi, kerja sama serta prakarsa atau hasil kerja. Peningkatan hasil belajar matematika yang diperoleh siswa dari pra tindakan ke siklus I sebesar 13,9 (dengan rata-rata nilai pada pra tindakan sebesar 63,18 sedangkan pada siklus I sebesar 77,08). Peningkatan hasil belajar matematika dari siklus I dan siklus II sebesar 8,33 (dengan rata-rata nilai pada siklus I sebesar 77,08 sedangkan pada siklus II sebesar 85,41). Sedangkan siswa yang tuntas belajarnya juga mengalami peningkatan pada pra tindakan siswa yang tuntas belajarnya 10 siswa (41,67%), pada siklus I yaitu 15 siswa (62,5%) dan pada siklus II siswa yang tuntas 21 siswa (87,5%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan MC-PS (*Math Card Pecahan Senilai*) Berbasis Kearifan Lokal *Siri'Na Pacce* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang makna dari budaya lokal yang diterapkan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** *Kearifan Lokal Siri'Na Pacce, Matematika, MC-PS (Math Card Pecahan Senilai)*

#### ABSTRACT

The aim of this study was to integrate the values of local wisdom *Siri'Na Pacce* on learning Mathematics equality rational number concepts with the implementation of Domika at 7<sup>th</sup> Grade Students of SMP. "MC-PS (*Math Card equality rational number*) based on local wisdom *Siri'Na Pacce* was a worth fractional props which is used through a fractional card game. The type of this research was a classroom action research. The subjects in this study were students of class VII F SMP KEMALA BHAYANGKARI Makassar which amounted to 24 students, consisting of 14 male and 10 female. The techniques of data collection were used the observation technique and written test. Data analysis techniques were used qualitative descriptive and quantitative descriptive. The results obtained from the implementation of MC-PS (*Math Card equality rational number*) based on the local wisdom of *Siri'Na Pacce* that can improve students' enthusiasm attitude in learning, participation attitude, cooperation and initiative or work result. The improvement of mathematics

*learning result obtained by students from pre-action to cycle I was 13,9 (with mean value at pre-action equal to 63,18 while in cycle 1 equal to 77,08). Increased mathematics learning outcomes from cycle 1 and cycle 2 equal to 8.33 (with average value on cycle I of 77.08 while in cycle II of 85.41). While the students who completed the study also experienced an increase in the pre-action of students who completed 10 students (41.67%) in the cycle I of 15 students (62.5%) and on the cycle II students who completed 21 students (87.5%). Thus, it can be concluded that the implementation of MC PS (Math Card equality rational number) based on local wisdom Siri'Na Pacce can improve students' understanding the meaning of local culture which is applied in learning and able to improve student learning outcomes.*

**Keywords:** *Local Wisdom Siri'Na Pacce, Mathematics, MC-PS*

## **PENDAHULUAN**

Tujuan Pendidikan Nasional (UU RI No.2 Tahun 1989) adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kepribadian yang mantap dan mandiri, punya rasa tanggung jawab, kemasyarakatan dan kebangsaan.

Tujuan yang terdapat dalam sistem pendidikan nasional sebenarnya sudah sangat lengkap untuk membentuk anak didik menjadi pribadi utuh yang dilandasi akhlak dan budi pekerti luhur. Namun, pada kenyataannya tujuan yang mulia tersebut tidak diimbangi pada tataran kebijakan pemerintah yang mendukung tujuan tersebut. Hal ini terbukti pada kurikulum sekolah tahun 1984 yang secara eksplisit telah

menghapuskan mata pelajaran budi pekerti dari daftar mata pelajaran sekolah. Oleh karena itu, aspek-aspek yang berkaitan dengan budi pekerti menjadi kurang disentuh bahkan ada kecenderungan tidak ada sama sekali.

Jika penghapusan mata pelajaran budi pekerti tersebut karena dianggap telah cukup tercakup dalam mata pelajaran agama, tentu hal itu tidak demikian adanya. Walaupun budi pekerti merupakan bagian dari mata pelajaran agama yang salah satu bahasannya adalah akhlak/budi pekerti, pembahasan mengenai hal tersebut pasti memperoleh porsi yang amat sangat kecil.

Mengingat cukup banyak aspek yang dibahas dalam mata pelajaran agama dengan alokasi waktu yang amat minim yaitu dua jam dalam seminggu. Sentuhan aspek moral atau budi pekerti menjadi amat tipis dan tandus. Padahal zaman terus berjalan, budaya terus berkembang, teknologi

berlari pesat serta arus informasi manca negara bagai tak terbatas.

Namun hasilnya, budaya luar yang negatif mudah terserap tanpa ada filter yang cukup kuat. Gaya hidup modern yang tidak didasari akhlak/budi pekerti cepat ditiru. Perilaku negatif seperti tawuran menjadi budaya baru yang dianggap dapat mengangkat jati diri mereka. Premanisme ada dimana-mana, emosi meluap-luap, cepat marah dan tersinggung, ingin menang sendiri menjadi bagian hidup yang akrab dalam pandangan sebagian dari diri masyarakat kita sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Widodo (Ratumanan, 2002) bahwa gaya yang modern yang diadopsi dari gaya luar negeri dapat menimbulkan prilaku yang negatif dan bertentangan dengan norma dan aturan yang berlaku.

Masalah krisis moral yang dihadapi remaja saat ini bukan hanya tanggung jawab orang tua di rumah tetapi juga dititik beratkan kepada guru di sekolah. Oleh karena itu, setiap mata pelajaran termasuk matematika harus memberikan dampak pengiring yang positif terhadap ranah afektif yang sesuai dengan tatanan budaya kearifan lokal, karena remaja sekarang

ini lebih mencintai budaya luar dibandingkan dengan budaya lokal yang ada di daerahnya. Uraian tersebut di atas menjadi sangat logis, diakui atau tidak bahwa nilai-nilai kearifan lokal yang *notabene* merupakan sedimentasi dari nilai-nilai yang dianut dalam suatu daerah, yang nantinya akan memberikan warna positif bagi pembangunan karakter anak.

Matematika adalah cabang Ilmu Pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Matematika dapat menjadikan siswa menjadi manusia yang dapat berfikir secara logis, kritis, rasional dan percaya diri (Budiarto, 2004).

Pendapat tersebut ternyata tidak sesuai dengan fakta yang terjadi di lapangan, yang menunjukkan matematika sering dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami baik teori maupun konsep-konsepnya sehingga menyebabkan prestasi belajar matematika belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari daftar nilai ulangan harian, nilai tugas, nilai tes semester dan nilai ujian akhir nasional yang belum sesuai

dengan harapan. Beberapa kasus menunjukkan bahwa ada siswa yang cepat memahami suatu konsep matematika pada awal materi pelajaran diberikan tapi kemudian menjadi malas dan bosan untuk mengikuti pelajaran lebih lanjut akibatnya prestasi belajar mereka juga tidak sesuai dengan harapan.

Pada materi pecahan senilai kesalahan yang paling sering terjadi adalah siswa menganggap bahwa  $\frac{a}{b}$  tidak sama nilainya dengan  $\frac{ma}{mb}$  atau  $\frac{ma}{mb} > \frac{a}{b}$ , untuk  $m$  sembarang bilangan asli. Misalkan mereka menganggap bahwa  $\frac{2}{4} > \frac{1}{2}$ . Terlihat bahwa siswa hanya membandingkan antara besar bilangan pembilang dan penyebut pada kedua pecahan tersebut.

MC-PS (*Math Card* Pecahan Senilai) berbasis kearifan lokal adalah salah satu solusi dalam mengantisipasi masalah tersebut di atas. MC-PS (*Math Card* Pecahan Senilai) dapat membantu siswa mempelajari pecahan senilai yang dipadukan dengan budaya kearifan lokal sebagai integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika. MC-PS (*Math Card* Pecahan Senilai) berbasis kearifan lokal dimainkan sama halnya

dengan kartu remi/dominoyang sudah sering dilihat oleh siswa. Dalam permainan ini, siswa diajak untuk bermain sambil belajar sehingga tercipta suasana gembira di dalam kelas. Pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi. Penggunaan MC-PS (*Math Card* Pecahan Senilai) berbasis kearifan lokal juga diharapkan mampu menjalin komunikasi dan interaksi yang baik antara guru dan siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pecahan senilai dan budaya kearifan lokal daerah setempat dalam pembentukan karakter peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam proses penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart (Suryadi, 2010) yang setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait (Gambar 1).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Kemala Bhayangkari Makassar kelas VIIF.

Penelitian ini dilakukan dari Agustus sampai bulan Oktober 2016. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII F dengan jumlah siswa 24 orang. Siswa berjenis kelamin laki-laki berjumlah 14 siswa sedangkan siswa yang berjenis kelamin perempuan berjumlah 10 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui tahap Tes, observasi, dan dokumentasi. Bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tertulis dan lembar observasi.

Teknik analisis data yaitu analisis data tertulis. Hasil tes yang telah diperoleh dari siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Adapun untuk mengolah data dari hasil uji tes yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII F SMP Kemala Bhayangkari Makassar dibuktikan dengan peningkatan hasil evaluasi yang dilaksanakan sebanyak siklus yang dilakukan. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase siswa yang lulus adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

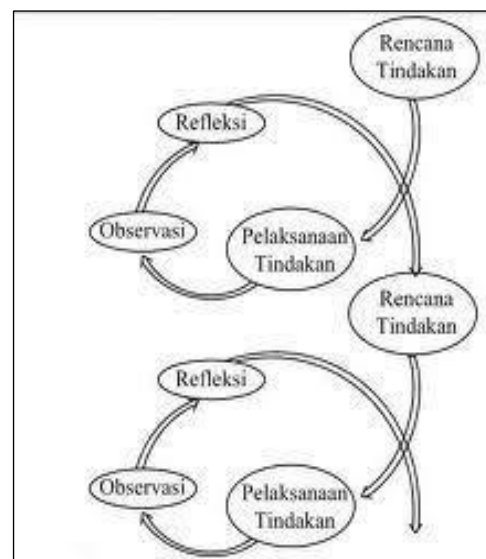
P = Presentase

f = jumlah keseluruhan nilai  
n = banyaknya nilai

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Kecakapan Akademik**

No.	Interval	Klasifikasi
1	90-100	Sangat baik
2	79-89	Baik
3	68-78	Cukup
4	57-67	Kurang
5	0-56	Sangat kurang

Data yang diperoleh pada setiap kegiatan observasi dari setiap siklus, dianalisis secara kualitatif. Dalam menganalisis hasil observasi yang bersifat deskriptif terdapat beberapa langkah-langkah. Langkah-langkah dalam menganalisis deskriptif kualitatif menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2015) meliputi tiga langkah yaitu: reduksi data, display data dan kesimpulan/verifikasi.



**Gambar 1. Spiral Kemmis dan Mc. Taggart**

**HASIL DAN PEMBAHASAN****Hasil Penelitian****Rancangan dan Alat Peraga MC-PS**

Berikut hasil rancangan dan alat peraga dari MC-PS (*Math Card Pecahan Senilai*) yang disajikan pada Gambar 2 dan Gambar 3.

	1	2	3	4	5	6	7
1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{7}$	$\frac{1}{8}$
2	$\frac{2}{4}$	$\frac{2}{6}$	$\frac{2}{8}$	$\frac{2}{10}$	$\frac{2}{12}$	$\frac{2}{14}$	$\frac{2}{16}$
3	$\frac{3}{6}$	$\frac{3}{9}$	$\frac{3}{12}$	$\frac{3}{15}$	$\frac{3}{18}$	$\frac{3}{21}$	$\frac{3}{24}$
4	$\frac{4}{8}$	$\frac{4}{12}$	$\frac{4}{16}$	$\frac{4}{20}$	$\frac{4}{24}$	$\frac{4}{28}$	$\frac{4}{32}$
5	$\frac{5}{10}$	$\frac{5}{15}$	$\frac{5}{20}$	$\frac{5}{25}$	$\frac{5}{30}$	$\frac{5}{35}$	$\frac{5}{40}$
6	$\frac{6}{12}$	$\frac{6}{18}$	$\frac{6}{24}$	$\frac{6}{30}$	$\frac{6}{36}$	$\frac{6}{42}$	$\frac{6}{48}$
7	$\frac{7}{14}$	$\frac{7}{21}$	$\frac{7}{28}$	$\frac{7}{35}$	$\frac{7}{42}$	$\frac{7}{49}$	$\frac{7}{56}$
8	$\frac{8}{16}$	$\frac{8}{24}$	$\frac{8}{32}$	$\frac{8}{40}$	$\frac{8}{48}$	$\frac{8}{56}$	$\frac{8}{64}$

	1	2	3	4	5	6	7
1	A	B	C	D	E	F	G
2	A	H	I	J	K	L	M
3	B	H	N	O	P	Q	R
4	C	I	N	S	T	U	V
5	D	J	O	S	W	X	Y
6	E	K	P	T	W	Z	a
7	F	L	Q	U	X	Z	b
8	G	M	R	V	Y	a	b

Gambar 2. Rancangan Penempatan Bilangan Pecahan Bilangan Senilai



Gambar 3. Alat Peraga MC-PS

**Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran**

Aplikasi praktis inovasi pembelajaran ini dilakukan di SMP Kemala Bhayangkari Makassar Kelas VII F tahun ajaran 2015/2016, dengan jumlah siswa 24 orang, terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan

**1. Data Awal Siswa(Pre Test)****a. Analisis Nilai Pre Test**

Berikut hasil analisis

*pre test* siswa kelas VII F SMP Kemala Bhayangkari Makassar tahun ajaran 2015/2016:

**Tabel 1. Analisis Nilai Pre Test**

Kategori	Jumlah
Banyaknya Siswa	24 Orang
Skor Ideal	100
KKM	75
Skor Tertinggi	83
Skor Terendah	33
Rata- rata Nilai	63.88
	(Kategori Kurang)
Tuntas Belajar	10 orang
	(41.67%)
Tidak Tuntas Belajar	14 orang
	(58.33%)

**2. Data Siklus I**

## a. Analisis Nilai Siklus I

**Tabel 2. Analisis Nilai Siklus I**

Kategori	Jumlah
Banyaknya Siswa	24 Orang
Skor Ideal	100
KKM	75
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	58
Rata- rata Nilai	77.08
	(Kategori Cukup)
Tuntas Belajar	14 orang (62.50%)
Tidak Tuntas Belajar	9 orang (37.50%)

**3. Data Siklus II**

## a. Analisis Nilai Siklus II

**Tabel 3. Analisis Nilai Siklus II**

Kategori	Jumlah
Banyaknya Siswa	24 Orang
Skor Ideal	100
KKM	75
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	58
Rata- rata Nilai	85.41
	(Kategori Cukup)
Tuntas Belajar	21 orang (87.50%)
Tidak Tuntas Belajar	3 orang (12.50%)

**Pembahasan****Analisis Pra Tindakan**

Data awal yang digunakan sebagai landasan perlu diadakannya penelitian di kelas VII F adalah data dari hasil pra tindakan. Berdasarkan

data hasil pra tindakan (Tabel 3) yang dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2016 diketahui bahwa hasil belajar matematika materi pecahan senilai masih rendah, yaitu rata-rata kelas 63.88, nilai tertinggi 83, dan nilai terendah 33 berada pada kategori kurang. Nilai awal siswa tersebut digunakan sebagai skor awal kemajuan individu siswa.

Berdasarkan Tabel 2 dijelaskan bahwa banyaknya siswa yang mendapatkan nilai antara 90-100 kriteria sangat baik tidak ada (0%), nilai antara 79-89 kriteria baik ada 2 siswa (8,4%), nilai antara 68-78 kriteria cukup ada 8 siswa (33,3%), nilai antara 57-67 kriteria kurang ada 6 siswa (25%) dan nilai 0-56 kriteria sangat kurang 8 ada siswa (37,5%).

Selain itu, pemahaman tentang kearifan lokal tentang makna *Siri'Na Pacce*, yang merupakan budaya Sulawesi Selatan masih tergolong rendah dengan rata-rata persentase 4,16%. Dari 3 pertanyaan yang peneliti ajukan tentang nilai-nilai kearifan lokal Sulawesi Selatan diperoleh bahwa soal nomor 1 dijawab benar oleh 2 orang siswa (8,4%), soal nomor 2 dijawab benar oleh 1 orang siswa (4,2%) sedangkan

soal nomor 3 tidak ada siswa yang mampu menjawab dengan benar (0%).

Dapat disimpulkan bahwa hasil pra tindakan tentang pecahan senilai dan pemahaman siswa tentang nilai kearifan lokal Sulawesi Selatan yang masih tergolong rendah karena guru masih menggunakan metode konvensional, tanpa penggunaan alat peraga maka akan dilanjutkan pada siklus I dengan melaksanakan proses pembelajaran dengan penggunaan alat peraga yaitu penerapan *Math Card* (Domino Matematika) Berbasis Kearifan Lokal *Siri'Na Pacce*.

### **Analisis Siklus I**

#### **Perencanaan Tindakan Siklus I**

Pembelajaran pada siklus I pertemuan I materi yang disampaikan kepada siswa adalah mengenal pecahan senilai. Sedangkan pada pertemuan II menjelaskan tentang menyederhanakan pecahan yang dilakukan melalui sebuah permainan.

#### **Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Penelitian pada siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuannya adalah 2 x 40 menit. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2016, guru

menjelaskan materi pecahan senilai dengan menggunakan demonstrasi buah apel dan *Math Card* (Domino Matematika) berbasis kearifan lokal *Siri'Na Pacce*. Guru sudah menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.

Kegiatan awal guru memberikan apersepsi melalui demonstrasi memotong buah apel pembelajaran yang akan dilakukan. Selain itu guru juga memotivasi siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran.

Kegiatan inti guru mengenalkan pecahan senilai berdasarkan demonstrasi buah apel yang sudah dilakukan kemudian dilanjutkan dengan menggunakan media *Math Card* (Domino Matematika) berbasis kearifan lokal *Siri'Na Pacce*. Media ini digunakan siswa untuk memahami konsep pecahan senilai serta memahami nilai-nilai kearifan lokal Sulawesi Selatan. *Math Card* digunakan melalui sebuah permainan.

Guru menjelaskan aturan permainan *Math Card* dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil untuk melakukan permainan.



Pada saat melakukan permainan guru selalu membimbing siswa ketika ada siswa yang mengalami kesulitan. Selain itu guru dan siswa selalu berdiskusi tentang hasil jawaban dari permainan.

Pada kegiatan inti guru mengulangi menjelaskan aturan permainan *Math Card* (Domino Matematika) berbasis kearifan lokal secara rinci dengan memberikan contoh dalam menggunakan *Math Card* dengan benar. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika mengalami kebingungan. Setelah siswa memahami konsep pecahan senilai kemudian guru meminta siswa untuk melakukan permainan *Math Card*. Pada saat melakukan permainan *Math Card* siswa dan guru berdiskusi tentang hasil jawaban dari permainan *Math Card*. Oleh karena itu tercipta suasana yang kondusif dan terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal *posttest*.

Pada kegiatan akhir siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Guru juga memberikan nasihat dan penguatan tentang kearifan lokal kepada siswa

untuk belajar dengan giat dan siswa mampu mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal tersebut.

## **Analisi Siklus II**

### **Perencanaan Tindakan Siklus II**

Pembelajaran pada siklus II pertemuan I materi yang disampaikan kepada siswa adalah memahami tentang pecahan senilai dengan menggunakan *Math Card* pecahan senilai. Sedangkan pada pertemuan II pada mata pelajaran matematika mengulangi menjelaskan tentang menyederhanakan pecahan menggunakan *Math Card* pecahan senilai yang dilakukan melalui sebuah permainan. Pada siklus ini siswa dituntut untuk berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan guru sebagai fasilitator.

### **Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Kegiatan awal guru memberikan apersepsi melalui mengulang materi yang sudah dipelajari pada siklus I. Selain itu, guru juga memotivasi siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran.

Guru tidak terlalu menjelaskan secara detail tentang aturan permainan *Math Card* karena kebanyakan siswa

sudah mulai paham. Pada saat melakukan permainan guru membimbing siswa ketika ada siswa yang mengalami kesulitan. Selain itu, guru dan siswa selalu berdiskusi tentang hasil jawaban dari permainan kartu tersebut. Sehingga terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa.

Kegiatan akhir dari siklus II pertemuan I adalah siswa dibimbing guru untuk dapat menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Selama proses pembelajaran dari awal sampai akhir guru selalu membimbing siswa ketika mengalami kesulitan. Selain itu siswa juga terlihat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika mengalami kebingungan. Setelah siswa memahami konsep dalam permainan *Math Card*, kemudian guru meminta siswa untuk melakukan permainan *Math Card*. Pada saat melakukan permainan *Math Card* konsep pecahan senilai siswa dan guru berdiskusi tentang hasil jawaban dari permainan tersebut. Oleh karena itu tercipta suasana yang kondusif dan terjadi interaksi aktif antara guru dengan

siswa. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal posttest. Pada kegiatan akhir siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Guru juga memberikan nasihat dan penguatan tentang nilai-nilai kearifan lokal kepada siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal *Siri'Na Pacce* pada pembelajaran matematika konsep pecahan senilai dengan menggunakan *Math Card* (Domino Matematika) dapat membantu siswa mempelajari pecahan senilai yang dipadukan dengan budaya kearifan lokal sebagai integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika.

*Math Card* (Domino Matematika) berbasis kearifan lokal *Siri'Na Pacce* dimainkan sama halnya dengan kartu remi/domino yang sudah sering dilihat oleh siswa. Dalam permainan ini, siswa diajak untuk bermain sambil belajar sehingga tercipta suasana gembira di dalam kelas. Penggunaan *Math Card*

berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan sikap antusias siswa, sikap partisipasi, kerja sama, dan hasil kerjadalam proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar dan pemahaman siswa tentang kearifan lokal meningkat.

Peningkatan hasil belajar matematika konsep pecahan senilai yaitu rata-rata hasil belajar siswa pada *pretest* sebesar 63,88, pada siklus I sebesar 77,08 dan siklus II sebesar 85,41. Selain itu, pemahaman siswa tentang kearifan lokal *Siri'Na Pacce* juga meningkat yaitu persentase pada *pretest* 4,16%, siklus I sebesar 55,56 dan siklus II sebesar 75%.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

### 1. Bagi guru

- a. Dalam penerapan *Math Card* (Domino Matematika) guru sebaiknya membagi siswa secara acak dalam melakukan permainan.
- b. Dalam penerapan *Math Card* (Domino Matematika) guru sebaiknya membimbing siswa baik dalam hal pemahaman

tentang pecahan senilai maupun tentang makna dan penerapan kearifan lokal.

### 2. Bagi Siswa

Dalam penerapan *Math Card* (Domino Matematika) siswa sebaiknya aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, supaya dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi dan nilai-nilai kearifan lokal *Siri'Na Pacce*.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian tentang peningkatan pemahaman siswa mengenai materi pecahan senilai dan nilai-nilai kearifan lokal melalui *Math Card*, sebaiknya mengganti kearifan lokal disesuaikan dengan kearifan lokal yang terdapat di daerah masing-masing, dengan mengganti pada bagian depan kartu *Math Card*.

### 4. Bagi Sekolah dan Pemerintah

- a. Hendaknya memasukan unsur kearifan lokal pada semua mata pelajaran yang ada di sekolah.
- b. Hendaknya memberikan arahan dan motivasi kepada guru untuk menggunakan media, metode, model yang bervariasi dalam

pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Budiarto. (2004). *Materi Pelatihan terintegrasi Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikdasmen.
- Ratumanan. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. FKIP Universitas Pattimura Ambon: University Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.